



**KAJIAN PENERIMAAN PENGGUNA E-LEARNING  
(STUDY KASUS: E-LEARNING STIKES BAITURRAHIM JAMBI)**

*STUDY OF E-LEARNING USER ACCEPTANCE*

*(CASE STUDY: E-LEARNING OF STIKES BAITURRAHIM JAMBI)*

**Suroto<sup>1</sup>, Hesty<sup>2</sup>**

Universitas Dinamika Bangsa<sup>1</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Baiturrahim<sup>2</sup>

**Email:** surodipoikromo@gmail.com

**ABSTRAK**

e-Learning telah menjadi media penyampaian utama bagi institusi pendidikan selama pandemi COVID-19. Dalam studi ini, Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2) digunakan untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan platform e-Learning untuk pendidikan bidang kesehatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Baiturrahim Jambi selama pandemi COVID-19. Sebanyak 237 mahasiswa berpartisipasi dan menjawab kuesioner yang terdiri dari 36 pertanyaan. Hasil pengolahan data kuisisioner menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi ditemukan memiliki efek tertinggi pada niat perilaku, yang diikuti oleh motivasi hedonik dan pengaruh sosial. Niat perilaku yang tinggi ditemukan mempengaruhi penggunaan platform e-Learning yang sebenarnya. Studi ini adalah studi pertama yang mengeksplorasi penerimaan platform e-Learning di kalangan mahasiswa kesehatan di provinsi Jambi selama pandemi COVID-19. Temuan ini dapat menjadi pedoman teoritis bagi institusi pendidikan khususnya bidang kesehatan untuk platform e-Learning. Akhirnya, kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini juga akan sangat berharga untuk meningkatkan inovasi terbuka dalam platform e-Learning di bidang kesehatan.

**Kata Kunci:** e-Learning, UTAUT2, pendidikan kesehatan

**ABSTRACT**

*e-Learning has become the main delivery medium for educational institutions during the COVID-19 pandemic. In this study, the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2) is used to determine the factors that influence the e-Learning acceptance platform for health education at the Baiturrahim Jambi School of Health Sciences (STIKES) during the COVID-19 pandemic. a total of 237 participants participated and answered a questionnaire consisting of 36 questions. The results of processing the questionnaire data showed that Facilitating Conditions were found to have the highest effect on behavioral intentions, followed by Hedonic Motivation and Social Influence. High behavioral intentions affect the actual use of the e-Learning platform. This study is the first study to explore an e-Learning acceptance platform among health students in Jambi province during the COVID-19 pandemic. This finding can be a theoretical guideline for educational institutions, especially health for e-Learning platforms. Finally, the framework used in this research will also be invaluable for enhancing open innovation in e-Learning platforms in the health sector.*

**Keywords:** e-Learning, UTAUT2, health education

**PENDAHULUAN**

Selama pandemi COVID-19, pembelajaran jarak jauh telah diterapkan di sektor pendidikan dengan hampir 1,6 miliar siswa atau 94% dari populasi siswa dunia di lebih dari 190 negara (UNSDG, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI menyebutkan sebanyak 534.630 satuan

pendidikan, 68.729.037 siswa, dan 4.183.591 guru terdampak Covid-19 (PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, 2020). Menyikapi pandemi ini maka pembelajaran jara jauh diterapkan di seluruh Indonesia. Kemendikbud RI juga merilis Surat Edaran (SE) No. 4 tahun 2020 yang menyatakan



agar proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran dalam jaringan (daring) (KEMENDIKBUD, 2020). UNESCO juga telah menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh agar diterapkan di sektor pendidikan untuk menyikapi pandemi COVID-19 (UNESCO, 2020)

Institusi pendidikan memang harus bergantung pada sistem informasi untuk kegiatan seperti pendaftaran siswa baru, perpustakaan, kelas online dan kegiatan pembelajaran lainnya. E-Learning merupakan metode penyampaian pendidikan yang serbaguna dan ekonomis (Delf, 2013). E-Learning meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi dengan penggunaan komunikasi baik asinkron maupun sinkron, konten online dan *tool* penilaian yang interaktif (Ain et al., 2016).

Penerimaan teknologi menjadi penting sebagai gambaran terhadap kesediaan pengguna dalam menggunakan teknologi untuk tugas-tugas yang dirancang untuk mendukungnya. Selama bertahun-tahun, penelitian terhadap penerimaan teknologi menjadi lebih menarik untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi di berbagai bidang.

Dalam konteks pendidikan, penerimaan terhadap e-learning merupakan prasyarat penting dari pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap e-learning.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Ada beberapa penelitian terkait e-Learning di seluruh dunia. Di Universitas Malaya, Malaysia, pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2) digunakan untuk mengevaluasi e-

Learning, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa harapan kinerja, pengaruh sosial, dan nilai belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap niat perilaku terhadap LMS (Ain et al., 2016). UTAUT2 juga digunakan untuk menganalisis penerimaan konsumen dan penggunaan teknologi informasi (Venkatesh et al., 2012). Studi lain memanfaatkan Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisis penerimaan e-Learning dengan temuan yang menunjukkan bahwa *computer self-efficacy*, persepsi individu pada kemampuannya untuk menggunakan komputer yang diberikan tugas tertentu, memiliki dampak yang signifikan pada kemudahan penggunaan sistem e-Learning (Ibrahim et al., 2018). Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan juga memiliki efek signifikan pada niat untuk menggunakan platform e-learning (Salloum et al., 2019).

## **METODE**

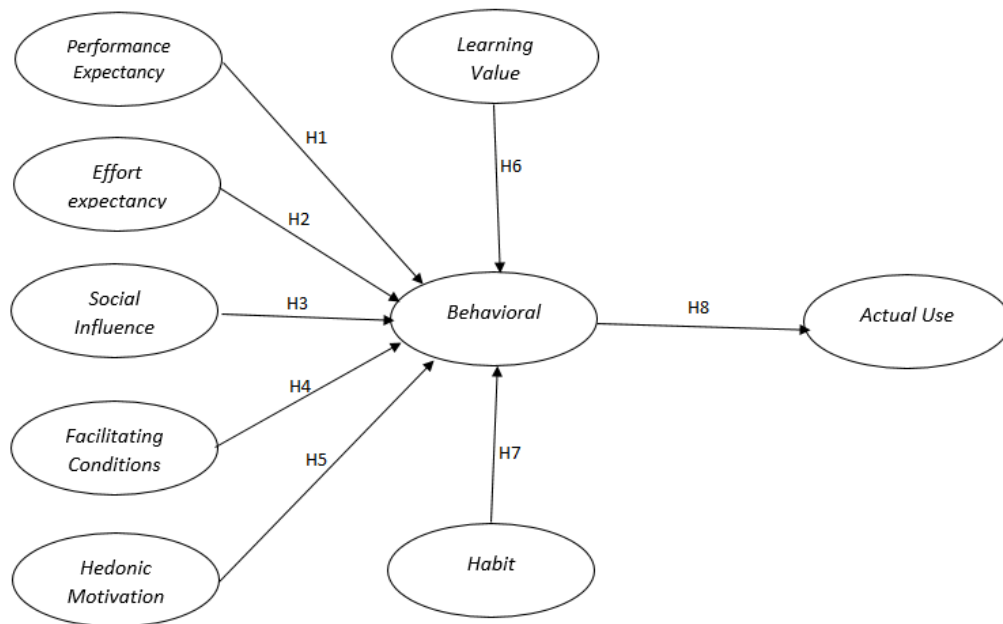
Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa aktif semester genap 2021 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Baiturrahim Jambi sebanyak 582 mahasiswa. Jumlah sampel mengikuti rumus slovin sebanyak 237 mahasiswa.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) adalah kerangka teoritis yang digunakan untuk kuesioner dengan instrumen penelitian yang dibentuk berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu (Ibrahim et al., 2018; Salloum et al., 2019; Venkatesh et al., 2012).

Gambar 1 mewakili kerangka konseptual yang didasarkan pada UTAUT2.



Gambar 1. Kerangka Konseptual



**H1.** *Performance expectancy* (harapan kinerja) memiliki pengaruh positif pada *behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H2.** *Effort expectancy* (harapan kinerja) memiliki pengaruh positif pada *behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H3.** *Social Influence* (pengaruh sosial) memiliki pengaruh positif pada *behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H4.** *Facilitating Conditions* (kondisi yang memfasilitasi) memiliki pengaruh positif pada *behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H5.** *Hedonic Motivation* (motivasi hedonis) memiliki pengaruh positif pada *behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H6.** *Learning Value* (nilai pembelajaran) memiliki pengaruh positif pada

*behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H7.** *Habit* memiliki pengaruh positif pada *behavioral intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning.

**H8.** *Behavioral* (niat perilaku) memiliki pengaruh positif pada *Actual Use* (penggunaan sebenarnya) dari e-Learning.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas dan Realibilitas

Tabel 1 menunjukkan hasil uji validitas dan realibilitas terhadap pernyataan-pernyataan kuisioner. Keseluruhan pernyataan mendapatkan skor di atas r-table (0,1269) sehingga dapat dinyatakan seluruh pernyataan adalah valid. Nilai *Cronbach's Alpha* seluruh pernyataan melebihi nilai kritis 0,6 sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan adalah *reliable*.



Tabel 1. Uji Validitas dan Realibilitas

| Variables               | Items | Cronbach's Alpha | Factor Loading |
|-------------------------|-------|------------------|----------------|
| Performance Expectancy  | PE1   | 0,7770           | 0,6120         |
|                         | PE2   |                  | 0,7360         |
|                         | PE3   |                  | 0,7680         |
|                         | PE4   |                  | 0,6760         |
| Effort Expectancy       | EE1   | 0,6320           | 0,5130         |
|                         | EE2   |                  | 0,6600         |
|                         | EE3   |                  | 0,6260         |
|                         | EE4   |                  | 0,2590         |
| Social Influence        | SI1   | 0,7700           | 0,6540         |
|                         | SI2   |                  | 0,6820         |
|                         | SI3   |                  | 0,7010         |
|                         | SI4   |                  | 0,7180         |
| Facilitating Conditions | FC1   | 0,7730           | 0,6500         |
|                         | FC2   |                  | 0,7350         |
|                         | FC3   |                  | 0,6660         |
|                         | FC4   |                  | 0,7260         |
| Hedonic Motivation      | HM1   | 0,7740           | 0,6730         |
|                         | HM2   |                  | 0,6960         |
|                         | HM3   |                  | 0,6640         |
|                         | HM4   |                  | 0,7420         |
| Learning Value          | LV1   | 0,8010           | 0,7610         |
|                         | LV2   |                  | 0,7870         |
|                         | LV3   |                  | 0,6850         |
|                         | LV4   |                  | 0,7950         |
| Habit                   | HA1   | 0,8040           | 0,7800         |
|                         | HA2   |                  | 0,7890         |
|                         | HA3   |                  | 0,7330         |
|                         | HA4   |                  | 0,7600         |
| Behavioral              | BI1   | 0,7710           | 0,7360         |
|                         | BI2   |                  | 0,6480         |
|                         | BI3   |                  | 0,7050         |
| Actual Use              | AU1   | 0,7210           | 0,3990         |
|                         | AU2   |                  | 0,6370         |
|                         | AU3   |                  | 0,6270         |
|                         | AU4   |                  | 0,5390         |
|                         | AU5   |                  | 0,5810         |

Gambar 2 menunjukkan model dari penelitian ini dengan hasil keseluruhan hipotesa diterima dan nilai R<sup>2</sup> yang

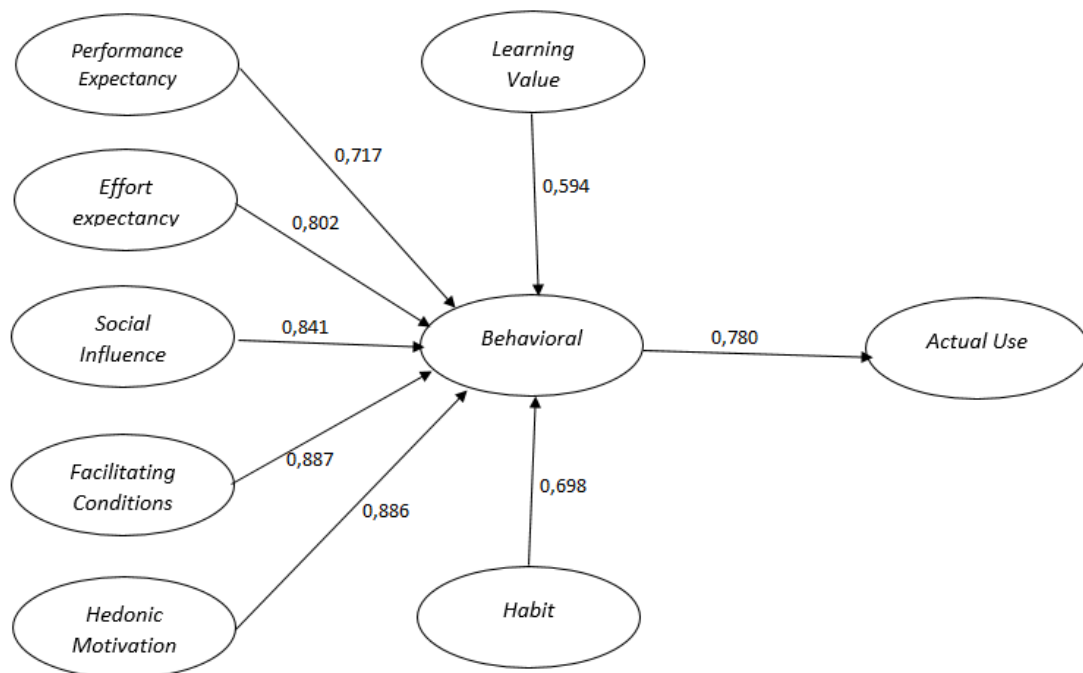
menjelaskan besar pengaruh dari setiap hipotesa. *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating*



*Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Learning Value* dan *Habit* masing-masing mempengaruhi secara signifikan terhadap *Behavioral Intentions* (niat perilaku) mahasiswa dalam menggunakan e-Learning. *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh tertinggi terhadap *Behavioral Intentions* yaitu

sebesar 88,7%. *Behavioral Intentions* memiliki pengaruh terhadap *Actual Use* (penggunaan sebenarnya) dari e-Learning yaitu sebesar 78%.

Gambar 2. Model Penelitian



## SIMPULAN

Harus ada sistem untuk mengevaluasi kualitas materi e-Learning melalui beberapa bentuk umpan balik dari peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi yang baik di antara para *stakeholder* dari institusi pendidikan untuk meningkatkan kinerja platform e-Learning demi meningkatkan pemanfaatannya di kalangan mahasiswa di bidang kesehatan.

Terlepas dari kontribusi substansial dari penelitian ini, ada beberapa keterbatasan dari penelitian ini. Pertama, penelitian kami hanya menggunakan pendekatan UTAUT2. Sebenarnya masih banyak metode atau model yang dapat digunakan, seperti

menggabungkan UTAUT2 dengan beberapa teori dalam psikologi (Prasetyo et al., 2021). Kedua, ukuran sampel kami sebagian besar adalah mahasiswa kesehatan. Penelitian di masa depan untuk membandingkan mahasiswa di berbagai bidang disiplin ilmu akan menjadi topik yang sangat menjanjikan. Terakhir, kami tidak memasukkan pengaruh karakteristik individu dan budaya. Penelitian berikutnya dapat menggabungkan dua variabel laten ini menjadi topik lain yang tentu akan sangat menarik untuk diteliti.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ain, N., Kaur, K., & Waheed, M. (2016). The influence of learning value on learning management system use. *Information Development*, 32(5), 1306–1321.  
<https://doi.org/10.1177/0266666915597546>
- Delf, P. (2013). Designing effective eLearning for healthcare professionals. *Radiography*, 19(4), 315–320.  
<https://doi.org/10.1016/j.radi.2013.06.002>
- Ibrahim, R., Leng, N. S., Yusoff, R. C. M., Samy, G. N., Masrom, S., & Rizman, Z. I. (2018). E-learning acceptance based on technology acceptance model (TAM). *Journal of Fundamental and Applied Sciences*, 9(4S), 871.  
<https://doi.org/10.4314/jfas.v9i4s.50>
- Prasetyo, Y. T., Tanto, H., Mariyanto, M., Hanjaya, C., Young, M. N., Persada, S. F., Miraja, B. A., & Redi, A. A. N. P. (2021). Factors Affecting Customer Satisfaction and Loyalty in Online Food Delivery Service during the COVID-19 Pandemic: Its Relation with Open Innovation. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 7(1), 76.  
<https://doi.org/10.3390/joitmc7010076>
- PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, B. P. D. P. (2020). *Analisis survei cepat pembelajaran dari rumah dalam masa pencegahan Covid-19*.
- Salloum, S. A., Qasim Mohammad Alhamad, A., Al-Emran, M., Abdel Monem, A., & Shaalan, K. (2019). Exploring students' acceptance of e-learning through the development of a comprehensive technology acceptance model. *IEEE Access*, 7, 128445–128462.  
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2939467>
- KEMENDIKBUD. (2020). *SURAT EDARAN MENDIKBUD NO 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID- 19) – Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Kemendikbudristek*.  
<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- UNESCO. (2020). *Distance learning solutions*.  
<https://en.unesco.org/covid19/education-response/solutions>
- UNSDG. (2020). *UNSDG | Policy Brief: Education during COVID-19 and beyond*.  
<https://unsdg.un.org/resources/policy-brief-education-during-covid-19-and-beyond>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 36(1), 157–178.  
<https://doi.org/10.2307/41410412>